

SAMOURAI

1. BUT DU JEU

« SAMOURAI » est un jeu de pure stratégie dont le but consiste à mettre l'adversaire en IKI ZUMARI (asphyxie), c'est-à-dire contraindre ses 4 « samourais » à l'immobilité totale.

2. DESCRIPTION DU PLAN DE JEU : il se compose de 121 cases :

- 8 cases marquées d'une croix et appelées SHIRO (forteresse). Ce sont les cases de départ (4 cases par camp).

- 64 cases marquées d'un des quatre symboles suivants :



- 1 case centrale appelée ANZEN (sécurité) qui offre un avantage pour le joueur qui l'occupe (voir paragraphe « f »).



- 48 cases neutres, sans indications particulières, appelées MEKURA (aveugle), qui présentent un désavantage pour les joueurs qui les occupent (voir paragraphe « e »).

3. RÈGLE DU JEU

Voici les règles essentielles qu'il faut connaître avant de jouer. En effet dans ce jeu de pure stratégie, il faut prévoir et apprécier les possibilités de jeu de l'adversaire avant de « porter un coup ». Par tirage au sort, chaque joueur choisit la couleur de ses 4 « samourais » et les place dans son camp sur les cases SHIRO (forteresse). Ce sont les « samourais » rouges qui commencent la partie.

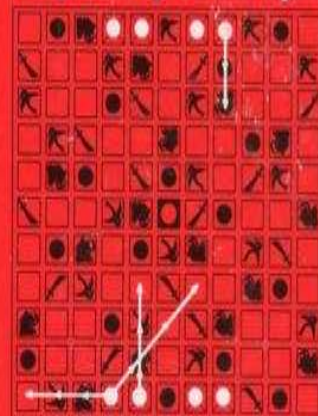
Déplacement des pions « samourais »

Le premier joueur, au premier tour, ne doit pas déplacer son « samourai » de plus de 7 cases.

a) Le premier joueur avance l'un de ses « samourais » d'un nombre de cases laissé à son appréciation (c'est la distance). Il choisit également sa direction : en avant, latéralement ou en diagonale. Il annonce le nombre de cases franchies et le symbole de la case où il a posé son « samourai » (exemple : 2 en dragon).

Le second joueur doit déplacer l'un de ses 4 « samourais » mais **obligatoirement** d'un nombre de cases égal au précédent, ou différent d'une case en plus ou en moins. Dans l'exemple choisi, le joueur pourra donc déplacer l'un de ses « samourais » de 1, 2 ou 3 cases dans la direction de son choix, mais à condition que la première case à franchir porte le même symbole que celui de la case où s'est arrêté le premier joueur (dragon dans l'exemple donné, voir croquis).

1er joueur : joue 2 dragon



A B

possibilités du 2^e joueur

A peut jouer

A gauche
1 dragon
2 ibis
3 mekura

En diagonale
1 dragon
2 mekura
3 mekura

B peut jouer

1 dragon
2 ibis
3 mekura

OURAÏ



2 joueurs

Pour tous à partir de 12 ans

b) Un « samouraï » ne peut se poser sur une case déjà occupée par un autre « samouraï », que ce soit le sien ou celui de son adversaire. Il peut jouer sur les cases SHIRO, si elles sont libres.

c) Le nombre de cases à franchir ne peut être évidemment inférieur à 1, mais, par contre, il n'y a aucune limite supérieure. La seule limite est celle donnée par les bords du plan de jeu.

d) A chaque tour, le joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses « samouraïs » et ne peut effectuer un déplacement que sur une même ligne : horizontale, verticale ou diagonale, (en avant, en arrière).

e) Cases sans symbole « MEKURA »

Lorsqu'un joueur place un « samouraï » sur une case neutre sans symbole (MEKURA), il ne peut annoncer à son adversaire que le nombre de cases franchies et lui laisse le choix de la direction (HO BO). Exemple : le joueur annonce « QUATRE HO BO ». L'adversaire est donc très avantageé puisque la direction qu'il va prendre est laissée à son appréciation. Par contre, la distance reste imposée par le joueur précédent.

f) Case « ANZEN » (sécurité)

Lorsqu'un joueur place l'un de ses « samouraïs » sur la case centrale « ANZEN », il rejoue et bénéficie du grand avantage de choisir non seulement la direction à prendre, mais aussi la distance à parcourir. Cependant, chaque joueur ne peut effectuer ce « coup » qu'une seule fois par partie.

4. QUI EST LE VAINQUEUR

Le vainqueur est le joueur qui a contraint les 4 « samouraïs » de son adversaire à l'immobilité totale. L'adversaire se trouve donc en « IKI-ZUMARI » (asphyxie), soit parce qu'il est dans l'impossibilité d'avancer du nombre de cases autorisé, soit parce qu'il ne peut emprunter la direction imposée, ou ... les deux à la fois.

MAIS ATTENTION !

Un joueur ne peut être mis en IKI-ZUMARI si 3 de ses « samouraïs » se trouvent encore sur les cases de départ (SHIRO). Il est donc inutile, par exemple, de mettre son adversaire en IKI-ZUMARI en début de partie, quand celui-ci a encore 3 « samouraïs » sur ses cases SHIRO.

Chaque joueur peut essayer d'éviter l'« IKI-ZUMARI », en faisant revenir volontairement ses « samouraïs » sur les cases SHIRO de son camp. Dans ce cas, il annonce « SHIRO » et donne le choix de la direction à son adversaire, qui doit toutefois respecter le nombre de cases franchies.

Partie nulle :

Si un joueur n'a pas d'autres possibilités que celles de mettre l'adversaire en IKI-ZUMARI alors que celui-ci n'a pas deux cases SHIRO libérées, il y a partie nulle.

En conclusion : jouez avec tactique et précision.

Avant de déplacer vos « samouraïs », observez bien votre jeu et celui de votre adversaire ... si vous voulez être le vainqueur de ce « combat pacifique ».

